

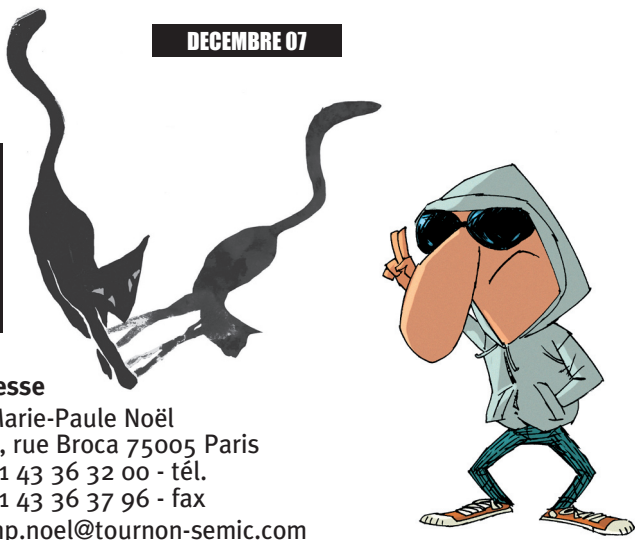
DECEMBRE 07

Communiqué de presse - Sortie 12 décembre 2007

ÉDITIONS CARABAS

Presse

Marie-Paule Noël  
45, rue Broca 75005 Paris  
01 43 36 32 00 - tél.  
01 43 36 37 96 - fax  
mp.noel@tournon-semic.com



# POKER

**TOUT CE QUE VOUS AVEZ  
TOUJOURS VOULU SAVOIR  
SUR LE POKER !!!**



COUVERTURE PROVISOIRE

Mordu de jeux de stratégie en tous genres, jeux de cartes, jeux de plateau, jeux vidéos, **FLORENT LEPEYTRE** a notamment joué à haut niveau à *Diplomatie* et *Starcraft*. Il est passé au poker en suivant le rituel traditionnel en France : le film "Les joueurs" avec Matt Damon et le World Poker Tour présenté par Patrick Bruel. Enseignant et ancien journaliste BD, il combine dans ce guide les plaisirs d'écrire, d'enseigner et sa passion du jeu.

**JEAN-PAUL KRASSINSKY**, après des études d'art à la Sorbonne et à l'école Estienne, dessine pour des jeux de rôle et des couvertures de romans, travaille comme story boarder pour des agences de publicité jusqu'en 2004 et crée le personnage de "Canis Bellus" pour le magazine *Casus Belli*. Après *Kaarib*, avec David Calvo, il crée *Les Aventures de Mich et Moch* (Triskel) *Les Cœurs boudinés*, *le Singe qui aimait les fleurs* (Dargaud), les *AK* et les *Pilau Park* (Carabas).

**POKER**

**TEXTE : FLORENT LEPEYTRE**

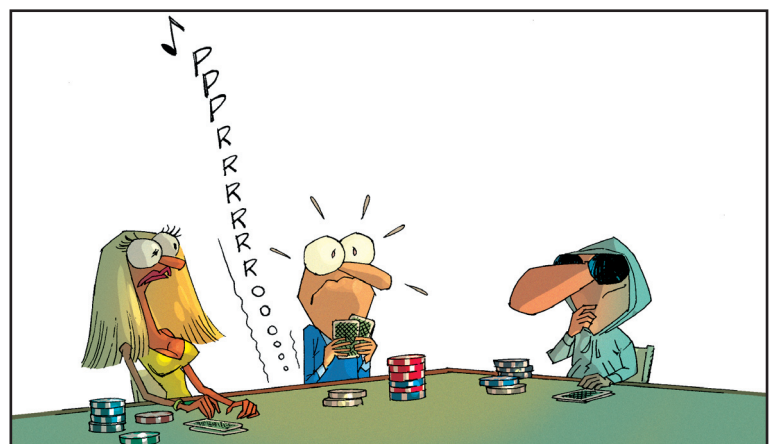
**ILLUSTRATIONS : KRASSINSKY, POL**

**GRAND FORMAT CARTONNÉ - 64 PAGES COULEUR**

**PRIX : 12,95 EUROS - ISBN : 978-2-35100-314-5**

POKER propose une approche ludique de la stratégie au poker. En effet, le joueur qui souhaite progresser aujourd'hui a le choix entre des livres de 400 pages de théorie lourde plutôt indigestes et des ouvrages "pour débutants" regroupant 300 pages de banalités.

POKER propose en 64 pages, acidulées par les caricatures de JPK et Jean Christophe Pol (grands auteurs de BD devant l'éternel) et agrémentées de nombreux interludes BD, un contenu aussi détonnant que le jeu lui-même. Les notions développées par les plus grands théoriciens du jeu y sont abordées de manière simple et concise en évitant les longues séries d'équations et les raisonnements abstraits de quatre pages.



POKER contient une préface d'ELKY, star internationale du poker qui, en passionné du jeu, a été séduit par l'approche ludique du livre.

Au final, POKER vous donnera les clés pour vous améliorer, comprendre la stratégie complexe du jeu, en vous garantissant ce qu'aucun autre guide de poker n'arrive à faire : que vous lirez avec plaisir jusqu'à la dernière page.



# ARCHÉTYPES

## Marie-Cécile la débutante

- Joue beaucoup de mains
- Préfère suivre que relancer
- Insensible à la plupart des bluffs
- Dépense trop pour ses mains faibles

## Joe la serrure

- Très prudent
- Ne joue que les meilleures mains.
- Ne mise gros que lorsqu'il a un très bon jeu.
- Prévisible

## James le joueur solide

- Joue des mains de qualité
- Attaquant
- Maîtrise bien le jeu
- Se plaint de la malchance

## Juan Vador l'agressif

- Joue beaucoup de mains
- Bluff souvent
- Difficile à lire
- Se met souvent en danger

## Hannibal le psychopathe

- Mise comme un furieux
- Ne se couche jamais
- Aime flamber
- Aime faire crier toute la table

## Tom le débutant bluffer

- Joue beaucoup de mains
- Bluff beaucoup
- Fait souvent des all in
- Regarde trop le poker à la télé



# JOE

## la serrure



**Joe n'aime pas le risque. Autant vous l'avouer, ce n'est pas vraiment une qualité pour un joueur de poker.**

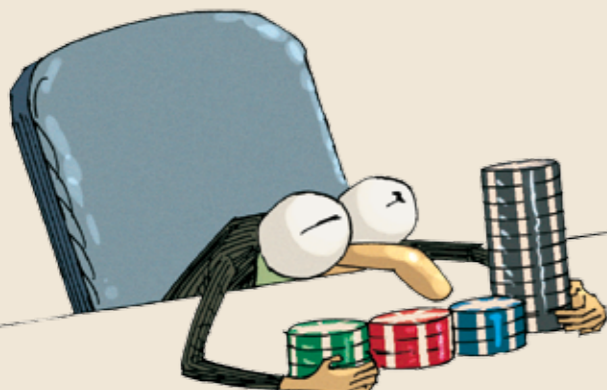
La stratégie de Joe est simple. Avant le *flop*, il ne va jouer que les meilleures mains de départ. L'avantage pour lui, c'est que s'il touche sa main au *flop*, il sera très probablement devant. Ses décisions n'en seront que plus simples. Précisons de plus qu'il ne mise pas agressivement ses jeux car il n'aime pas lorsque les mises flambent.

Avant le *flop*, il se contentera de suivre et ne relancera qu'avec une des toutes meilleures mains (AA, KK, QQ, AK). Après le *flop*, s'il a du jeu, il misera raisonnablement. Sinon, sa procédure standard est de se coucher. Si jamais il relance, c'est qu'il a très gros jeu (double paire, brelan ou mieux).

Le bluff ne fait pas partie de l'arsenal de ce joueur. Tout au plus en tentera-t-il un dans la soirée, lors d'une situation pas trop risquée. Cette audace éclairera probablement sa journée :

- *Chérie, j'ai passé une excellente soirée. J'ai même réussi un bluff en relançant pour voler les blinds.*
- *Grand fou va !*

Cette stratégie parvient à remplir son objectif : ne pas perdre de gros pots. Mais face à joueur observateur, elle ne permettra pas d'en gagner non plus.



# JUAN VADOR

## l'agressif



**Le joueur agressif est capable de jouer n'importe quelle main de départ.**

Son plan est d'essayer de gagner le pot en exploitant toutes les manières de le faire. Son arme, c'est miser. En effet parmi les raisons de miser, les deux principales sont :

- miser parce qu'on pense avoir un meilleur jeu que l'adversaire
- miser parce qu'on pense que son adversaire n'a pas un assez bon jeu pour suivre

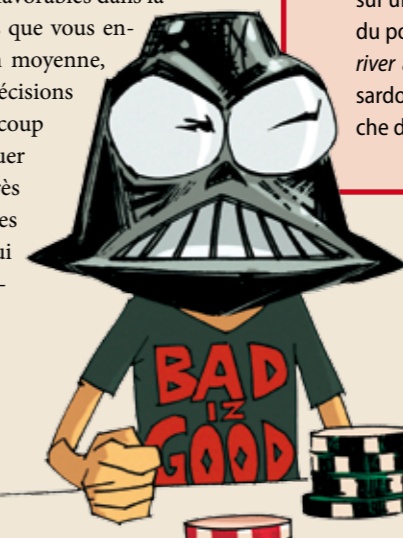
Là où une serrure n'utiliserait que la première raison, l'agressif va surexploiter la seconde.

Il va donc souvent miser et relancer espérant gagner le pot :

- en volant les *blinds* avant le *flop*
- en touchant un jeu qui batte ses adversaires
- en faisant coucher ses adversaires avec un bluff

Le jeu agressif est le poker le plus séduisant : beaucoup d'action, de grosses prises de risques, des gros bluffs. Il est donc important de préciser ceci : un joueur agressif est un bon joueur !

S'il se permet de jouer n'importe quelles cartes, c'est avant tout parce qu'il est capable d'identifier tous les autres éléments qui vont lui être favorables dans la main en cours. En effet, dès lors que vous entrez dans un pot avec une main moyenne, vous allez être confronté à des décisions difficiles à toutes les étapes. Beaucoup de débutants ont envie de jouer ce genre de poker et finissent très rapidement les tournois dans les premiers éliminés. Ce sont eux qui font les beaux jours des Joe la serrure généralement.



### JOUER FACE À UNE SERRURE

#### ● Couche-toi là petite !

Les serrures cherchent des raisons de se coucher. Il faut donc leur en donner.

Ce sont les cibles idéales pour les vols. N'hésitez pas à relancer quand ils sont de *blinds*. N'hésitez pas non plus à tenter un petit bluff contre eux si le *flop* n'est pas dangereux (indice : s'il n'y a pas d'as). S'ils résistent c'est que vous êtes battu.

#### ● Une serrure qui mise à du jeu

Ce sera généralement, une paire supérieure au *flop*, la plus haute paire possible au *flop* (top pair), voir mieux. Inutile de le suivre avec une main moyenne en se disant qu'il bluffe peut être.

#### ● Qui se bat avec une serrure, finit dans le mur !

Une serrure qui relance ou qui s'engage dans un gros pot à un très gros jeu.

Comme ils sont si prévisibles vous pouvez toujours prendre la bonne décision : quand ils sont faibles, volez leur les pots ; quand ils sont forts, couchez-vous. Evitez au maximum les gros pots face à eux.

### JOUER FACE À UN AGRESSIF

#### ● Résiste, prouve que tu existes

Les joueurs agressifs aiment collecter de petits pots sans résistance. Une des manières de leur résister est de les relancer franchement. En effet, en moyenne leurs mains vont être de qualité inférieure à la votre et une bonne relance, notamment avant le *flop*, à toutes les chances de les faire se coucher. De plus quand vous l'aurez relancé plusieurs fois, il veillera à moins vous prendre pour cible de ses bluffs.

#### ● La méthode tai chi master

Si vous avez touché un bon jeu, une bonne stratégie face à un joueur agressif est de le laisser prendre l'initiative et se contenter de suivre. Vous lisant sur une main moyenne ou sur un tirage, il essaiera de vous pousser hors du pot. Souvent vous pourrez l'emporter à la *river* avec a) un sourire de mépris b) un rire sardonique c) le petit doigt au coin de la bouche d) les trois à la fois.